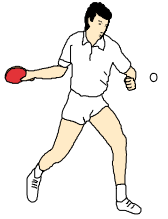


LE TENNIS DE TABLE DE COMPETITION EN 8 REGLES



Nouvelle édition Décembre 2008

1. CHOIX INITIAL

Dès que les joueurs arrivent à la table, on effectue le **tirage au sort**, un joueur choisit la couleur du jeton, on le lance, le gagnant du tirage a **3 choix** :

1er choix →	je sers donc →	il relance et →	il peut choisir le côté
2è choix →	je relance donc →	il sert et →	il peut choisir le côté
3è choix →	je prends le côté →	il est de l'autre côté →	il peut soit SERVIR soit RELANCER

2. PERIODE D'ADAPTATION

Après le tirage, on annonce aux 2 joueurs en tenue qu'ils ont **2 minutes d'adaptation**.

Lorsque les deux minutes sont commencées, la partie débute, il n'y a plus de conseil de l'entraîneur.

On annonce ensuite : « *1ère manche service X 0/0* ».

Pendant la partie, j'annonce à voix haute le score du serveur en premier dès que le point est marqué.

3. ORDRE DU SERVICE

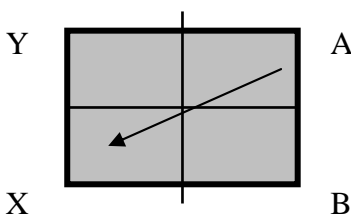
Il y a changement de service tous les **2 points**.

La manche est gagnée lorsqu'il y a 11 points avec 2 points d'écart Il faut gagner 3 manches pour remporter une partie.

Si on est à 10/10, il y a changement de service à tous les points jusqu'à ce qu'il y ait 2 points d'écart. A la manche décisive (la belle), dès qu'un joueur ou une paire arrive à 5 points, on tourne en changeant de côté (pour donner l'égalité des chances).

S'il y a erreur dans l'ordre du service, on garde le score acquis, et on redonne la balle au bon serveur.

3.1 En simple, après chaque manche le premier serveur devient relanceur

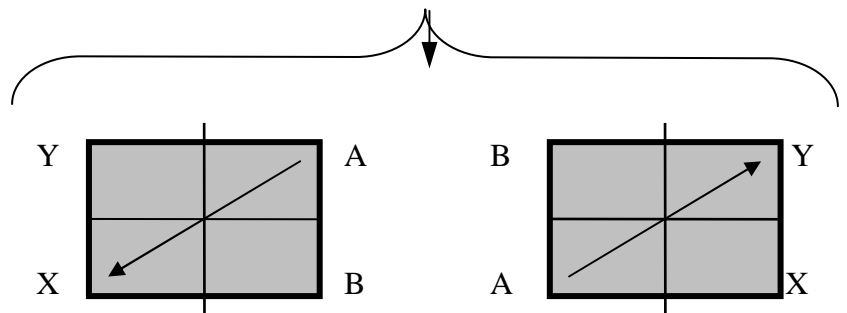


3.2. En double, on sert toujours à droite et en diagonale dans le demi-camp droit du relanceur. (Pour se souvenir comment on tourne après le changement de service : celui qui a fini de servir, *donne* la balle à l'adversaire qui la recevait, et *tourne* avec son partenaire).

Dans la dernière manche, on tourne en changeant de côté, **on change** l'ordre des relanceurs, **mais** pas celui des serveurs

A servait sur X
A donne à X et tourne avec B
X va servir à son tour sur B

Exemple dans la dernière manche :
A qui sert sur X, après 5, va servir sur Y



avant 5 dernière manche

après 5 dernière manche

TRES IMPORTANT EN DOUBLE :

- A chaque manche, on peut choisir son serveur, l'ordre du relanceur est l'inverse de celui de la manche précédente. (il y a donc toujours deux choix possible)
- L'arbitrage se fait **debout** pour bien observer le service (par rapport à la ligne centrale de la table).
- S'il y a une erreur dans l'ordre du serveur, l'arbitre ne change pas le score, mais il redonne la balle au bon serveur (idem en simple)

4. LE SERVICE

Il faut respecter les différents points suivants :

- * Main à plat, pouce écarté (pour éviter les effets de la balle).
- * La balle est visible de l'arbitre et du joueur, à tout moment dès le début de l'exécution du service.
- * La balle au-dessus du niveau de la table et en arrière de la ligne de fond.
- * Lancer la balle verticalement (vers le haut).
- * Lever la balle de 16 centimètres au minimum (environ la hauteur du filet).
- * Toucher la balle dans sa phase descendante.
- * La balle ne doit pas être touchée en arrière de la dernière partie du tronc.
- * Balle jamais cachée au relanceur par n'importe quelle partie du corps ou de la tenue du joueur.
- * Dès que la balle est lancée, le bras libre du serveur doit être retiré de la zone entre le corps du serveur et le filet

On peut taper du pied au service (à l'appréciation de l'arbitre pour que ce ne soit pas considéré comme de l'anti - jeu).

4.1. Sanctions au service

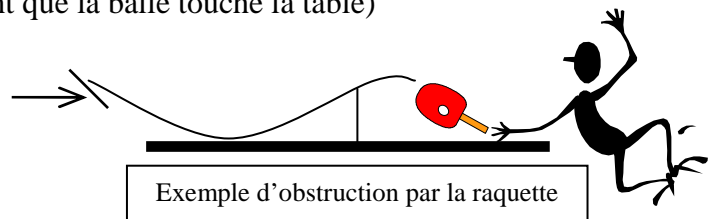
- Si le joueur ne respecte pas les points ci-dessus, l'arbitre arrête le jeu et donne le point à son adversaire car le mauvais serveur a perdu le point ; il n'y a aucun doute.
- S'il y a doute de la part de l'arbitre (avec ou sans adjoint), il arrête le jeu une seule fois et avertit le joueur oralement : s'il continue, il perd le point comme pour le cas précédent. L'arbitre a donc le droit d'avoir un seul doute dans la partie

4.2. Balles à remettre au service

- * si la balle qui a bien touché le camp adverse, a aussi touché le filet.



- * s'il y a obstruction, au-dessus de la table, après que la balle ait touché le filet. (Obstruction = arrêt de la balle par la tête, le corps ou la raquette avant que la balle touche la table)



5. LE JEU

Il doit être continu (pas de perte de temps volontaire).
Le score est annoncé par l'arbitre dès que le point est marqué.

5.1. Arrêts autorisés :

- * Au changement de service, tous les 6 points pour s'essuyer, (par contre la crampe due à une mauvaise condition physique n'entraîne pas d'arrêt).

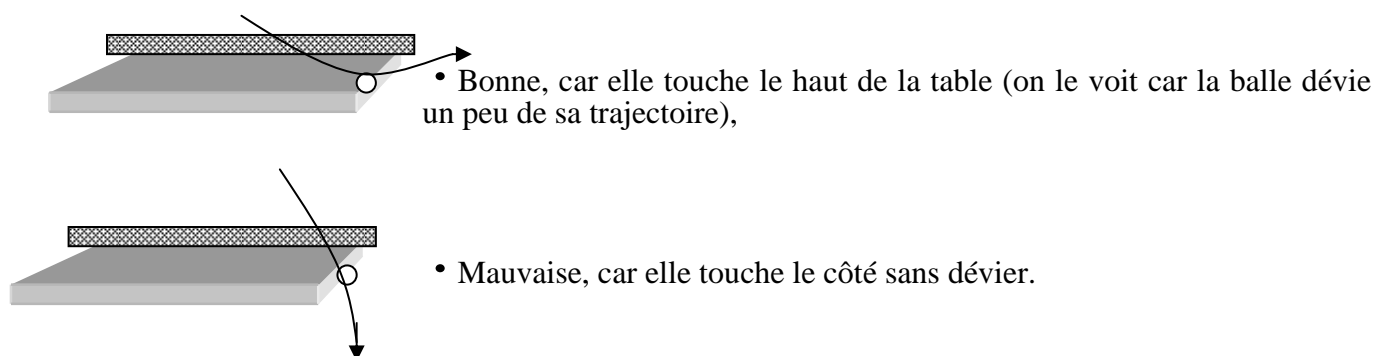
- * Par équipes, il y a 5 minutes de repos entre deux parties.
- * En cas de blessure, on va voir le juge arbitre qui peut accorder jusqu'à 10 minutes de repos au maximum, si il y a saignement, faire effacer toute trace de sang avant la reprise du jeu.
- * En cas de panne de lumière.
- * Le temps mort (carton blanc). La gestuelle est un **T avec les mains**, demandé par le joueur ou l'entraîneur. Tout temps mort demandé est pris. Un seul temps mort par joueur (1 fois, **1 minute** maxi par partie). Pendant ce temps mort, on peut boire, être conseillé. Si le demandeur revient à la table avant la fin de la minute, l'autre joueur doit également revenir à la table. Si les deux joueurs demandent un temps mort en même temps, il y a 1 minute d'arrêt au maximum. Si il y a désaccord entre le joueur et le coach, la décision du joueur prime sur celle du coach en compétition individuelle. Par contre, pour toute compétition par équipes, c'est le contraire ; la décision du coach prime sur celle du joueur.

Après une interruption de jeu, il faut annoncer à nouveau la marque.

5.2. Balles à remettre en jeu :

- Si 2 balles se trouvent dans l'aire de jeu.
- Si la balle casse ou la raquette casse, on la change et on refait un échange non comptabilisé.
- Lorsqu'un bruit très fort retentit dans la salle, lors d'un flash, si le filet casse ou que les séparations tombent etc.

5.3. Balles qui touchent le bord de table :



6. LA TENUE

- * La tenue exigée comporte un short et un tee-shirt à manches courtes ou sans manches (identiques pour les équipes).
- * Si la balle est blanche, la tenue doit être de couleur. Si elle est orange, elle doit être d'une toute autre couleur que l'orange (le blanc est alors autorisé).

7. POINTS PERDUS

- * Quand la balle ne touche pas le ½ camp adverse,
- * Quand il y a obstruction sur la surface du jeu, (sur la table)
- * Quand il se produit des cris ou paroles de la part d'un joueur pendant l'échange,
- * Si on pose la main libre sur la table (celle qui ne tient pas la raquette),
- * Si on déplace la table,
- * Si on touche le filet,
- * Si la balle est envoyée par la raquette seule (lâchée), car pour marquer un point, il faut avoir la raquette tenue en main.

7.1. Problèmes de comportement des joueurs

- * En cas de comportement antisportif (coup de pied, coup de raquette sur la table ou une séparation, langage ou cri excessif) : on donne **un carton jaune avec avertissement oral**,

s'il continue, on lui donne un carton jaune + rouge avec une pénalité d'1 point, s'il continue, un deuxième carton jaune + rouge avec pénalité de 2 points (on met deux points à l'adversaire) ; s'il persiste, on le signale au juge arbitre qui lui attribue un carton rouge avec **PARTIE** perdue ou exclusion du joueur de la compétition.

* *Récapitulatif :*

- 1ère faute = carton jaune
- 2ème faute = carton jaune + carton rouge = 1 point perdu (mis à l'adversaire)
- 3ème faute = carton jaune + carton rouge = 2 points perdus (mis à l'adversaire)
- 4ème faute = carton rouge, l'arbitre va voir le juge arbitre qui donne partie perdue ou exclusion du joueur.

8. REGLE D'ACCELERATION

Si la manche (un set) dure plus de **10 minutes de jeu effectif**, on applique la règle d'accélération.

On sert alors chacun son tour: un autre arbitre « compteur de renvoi » compte « 1,2,3,...13 », et si le relanceur remet 13 fois la balle bonne sur la table, il gagne le point (sauf si on arrive à un score de 9/9 ou plus, pas de règle d'accélération).

CONSEIL DES ENTRAINEURS

Il est **INTERDIT** pendant les manches de donner des conseils au joueur ou de faire des signes :

- * si l'entraîneur conseille pendant la manche, on l'avertit oralement, et on met un carton jaune
- * si l'entraîneur continue, on sort un carton rouge et on lui demande, de quitter la salle, donc :

CARTON ROUGE —————> EXCLUSION DE L'ENTRAINEUR.
(qui ne peut être remplacé par aucune autre personne)

CAS PARTICULIER DU CHAMPIONNAT PAR EQUIPES

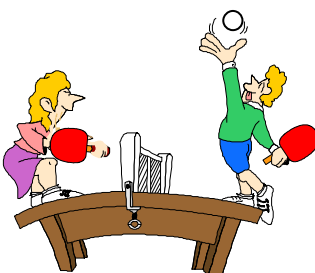
- * Si un carton jaune est attribué à une des personnes sur le banc (coach ou joueur), il compte pour tout le banc. Par la suite le carton rouge sera nominatif.

CAS PARTICULIER DU CRITERIUM FEDERAL (INDIVIDUEL)

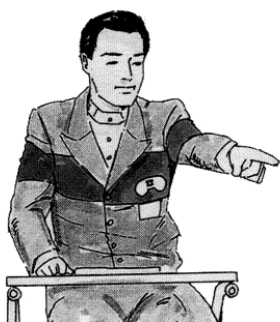
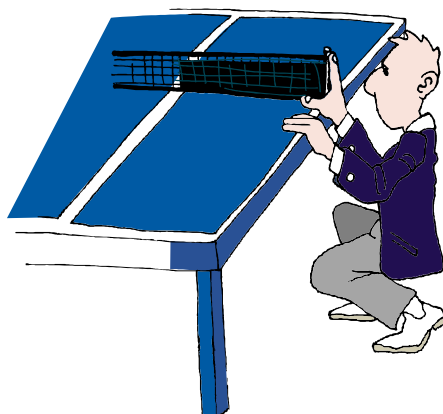
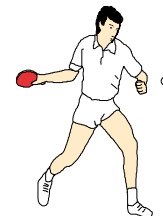
- * Le coach ne peut être qu'une personne désignée à l'avance.

LEXIQUE : ON DIT

- * balle à remettre (et non NET OU LET)
- * relanceur et serveur,
- * 1/2 camp serveur, 1/2 camp relanceur (dans le double)
- * avertissement oral —————> carton jaune,
- * 1 point perdu —————> carton jaune + carton rouge,
- * 2 points perdus —————> 2ème carton jaune + carton rouge,
- * une partie (et non match), se déroule en 2 manches (et non sets) gagnantes,
- * période d'adaptation de 2 minutes (et non d'échauffement).



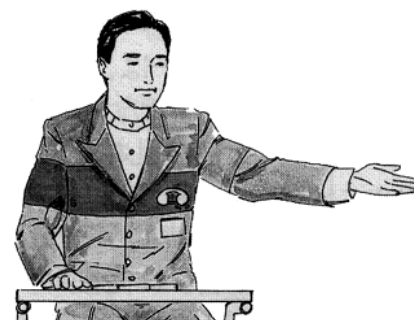
La gestuelle de l'arbitre



Balle ayant touché le bord supérieur de la table
Main levée avec le doigt montrant le côté de la table



Balle à remettre
Main levée au dessus de la tête.
Ex : 2 balles dans l'aire de jeu



Camp du serveur
Main tendue sur le côté du serveur.



Point
Lorsqu'un point a été marqué, il peut élever à hauteur d'épaule la main la plus proche du joueur ou de la paire qui a marqué le point.

LA CONDUITE D'UNE PARTIE

1 - L'arbitre annonce le score dès que la balle cesse d'être en jeu à la fin d'un échange ou aussitôt qu'il peut le faire par la suite.

1.1 - Lors de l'annonce du score durant une manche, l'arbitre annonce d'abord le nombre de points marqués par le joueur ou par la paire qui doit servir lors de l'échange suivant, et ensuite le nombre de points marqués par les joueurs ou par la paire adverse.

1.2 - Au début d'une partie, ainsi qu'au moment où doit s'effectuer un changement de serveur, l'arbitre doit pointer la main vers le prochain serveur et peut également faire suivre l'annonce du score par le nom de ce serveur.

1.3 - A la fin de chaque manche, l'arbitre annonce le nom du joueur ou de la paire gagnante, et ensuite le nombre de points marqués par le joueur ou par la paire gagnante suivi du nombre de points marqués par le joueur ou par la paire perdante.

2 - Pour indiquer ses décisions, l'arbitre peut, en plus de l'annonce du score, utiliser des signaux gestuels.

2.1 - Lorsqu'un point a été marqué, il peut élever à hauteur d'épaule la main la plus proche du joueur ou de la paire qui a marqué le point.

2.2 - Quand, pour une raison quelconque, l'échange est à rejouer, il doit lever la main au dessus de la tête pour indiquer que l'échange est terminé.

3 - Le score et, quand la règle d'accélération est en application, le nombre de coups, doivent être annoncés dans une langue acceptable pour les deux joueurs ou les deux paires, ainsi que pour l'arbitre, ou en anglais.

4 - Le score doit être affiché sur des marqueurs mécaniques ou électriques de manière à être clairement visible des joueurs ainsi que des spectateurs.

5 - Lorsqu'un joueur reçoit un avertissement formel pour comportement inconvenant, un signe distinctif de couleur jaune est placé sur ou près du marqueur, du côté du score du joueur en question.

6 - Quand la balle touche le côté de la table, l'arbitre ou l'arbitre adjoint peut pointer du doigt le côté de la table lui faisant face

Exemple d'une feuille de partie

EPREUVE : CHAMPIONNAT U.N.S.S.					
TABLEAU :					
ARBITRE :			Table N° 10		
EQUIPES					
Premier service : Gauche - Droite					
Heure de début	8 h 30	8 h 40	8 h 53	9 h 11	9 h 21
Nom/ Dossard	RESULTATS DES MANCHES				
	1	2	3	4	5
N° dossard : 13 LAGNE	11	12	15	08	11
N° dossard : 18 FROT	09	14	13	11	06
En face du nom de chaque joueur ou équipe, inscrivez lisiblement les points obtenus dans chacune des manches			Signature de l'arbitre		
Aussitôt la partie terminée, cette fiche et la balle sont à remettre au juge arbitre.					

Bien écrire votre nom

Entourer le gagnant de chaque manche

Entourer le nom du gagnant

Vérifier le N° de dossard

Le 1^{er} serveur est sur votre droite, donc vous barrez gauche et entourez droite

A chaque manche, bien noter l'heure de début

Ne jamais oublier de signer

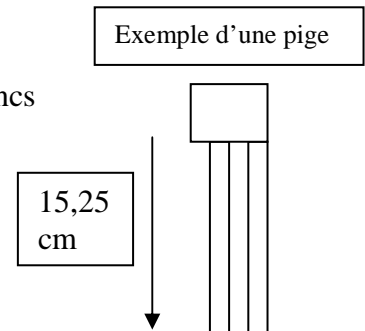
Le plus vite possible

Vérifier le N° de la table

MEMENTO DU JEUNE ARBITRE EN TENNIS DE TABLE

* Je vais voir le *Directeur des Arbitres* qui me remet :

- un jeton
- un carton jaune + un carton rouge + deux cartons blancs
- un chronomètre
- une balle
- la plaquette avec la fiche de partie et le crayon
- une pige
- des ciseaux. (facultatif)



* Je vais à ma table *5 minutes* avant le début du tour.

* Je vérifie en entrant dans l'aire de jeu :

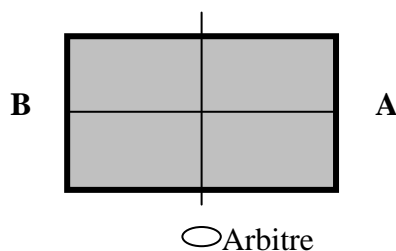
- si les séparations sont bien mises
- si le filet est tendu et à la bonne hauteur (grâce à ma pige) et bien centré sur la table
- si le marqueur est complet et je le laisse sans chiffres.

* Dès que les deux joueurs entrent dans l'aire de jeu je fais apparaître sur le marqueur les petits chiffres (zéro-zéro) des manches et je regarde :

- s'ils sont en *tenue* (pas de survêtements)
- leur numéro de *dossard* avec leur nom correspondant (sur la fiche de partie)
- leur *raquette* (les revêtements doivent être noir et rouge et ne doivent ni dépasser du bois, ni être trop petits et doivent être marqués du sigle *ITTF* (agrément)).

* J'effectue le tirage au sort du côté de la table où j'officie et :

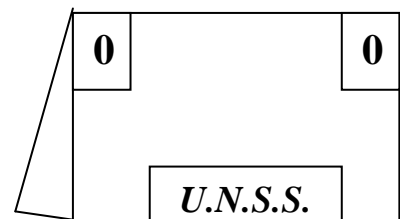
- je n'oublie pas de donner un choix à chaque joueur ou paire
- j'inscris sur ma fiche le joueur qui a gagné le service (en mettant une croix ou la lettre S à côté de son nom) et j'entoure le mot droite ou gauche, selon que le joueur qui va servir en premier se trouve à ma droite ou à ma gauche. Exemple :



Si A sert, j'entoure droite car A est à la droite de l'arbitre.

* J'annonce aux joueurs qu'ils ont *2 minutes d'adaptation* et

- je déclenche mon chronomètre,
- je mets alors *les 2 petits zéros des manches du marqueur* (seulement ceux-là).
(si j'ai oublié de le faire à l'arrivée des joueurs.)



* **Au bout des 2 minutes, début de la partie :**

- Je note l'heure du départ,
- J'annonce : « 1ère manche, nom du 1^{er} serveur O/O »
- Je mets les **2 gros zéros des points (en +)**.
- A chaque point j'annonce toujours le score du serveur en premier

0	0	0	0
U.N.S.S.			

* **Après la 1ère manche :**

- Je note le score et j'arrête le chronomètre pour reprendre la minute entre les deux manches, en surveillant que les joueurs ne sortent pas à plus de 3 mètres de l'aire de jeu et laissent les raquettes sur la table (l'entraîneur peut alors conseiller le joueur entre les manches). Juste avant le début de la 2ème manche, on met les "2 gros zéros" et le "petit 1" de la manche du côté de celui qui l'a gagnée.

* S il y a **manche décisive (la belle) :**

Dès qu'il y a cinq points, **les joueurs tournent**, je change le score du marqueur (**sans le tourner**) et je demande aux joueurs d'attendre que je sois prêt au cas où ces derniers reprendraient le jeu avant le nouvel affichage.

* **Après la 3^{ème} manche gagnée**

- **La partie est finie,**

1/ Je serre la main des joueurs qui viennent vers moi.

2/ Sur ma fiche de partie je note le score, je signe, j'entoure le nom du vainqueur, je vérifie le tout.

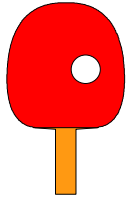
3/ J'enlève tous les chiffres du marqueur.

4/ Je ramène **tout au juge arbitre le plus vite possible.**

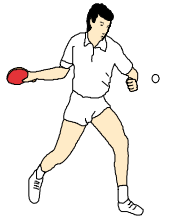
CONSIGNES :

- Quand une balle arrive dans l'aire de jeu, lever la main au dessus de la tête de suite pour arrêter le jeu et annoncer « balle à remettre »
- On annonce le score à **haute voix** clairement **dès que le point est fini.**
- A chaque changement de service, on annonce le score.
- On met toujours le 1^{er} point, et on remet le marqueur sans chiffres en quittant l'aire de jeu.
- Se servir correctement des **cartons**. Le carton jaune avertit et permet d'empêcher les fautes graves.
- S'il y a un **gros problème** de comportement de la part du joueur (agression par exemple), on va **directement** voir le juge arbitre sans passer par tous les cartons.





POUR EN SAVOIR PLUS...



RAQUETTE

- Elle est vérifiée par l'arbitre avant la partie. Les revêtements ne doivent pas :
 - dépasser du bois. (L'arbitre fait couper les revêtements)
 - ni être trop courts et laisser voir le bois (l'arbitre lui demande de changer de raquette, si le joueur ne peut pas, il va voir avec l'arbitre, le juge-arbitre).
- Elle doit avoir **obligatoirement un côté rouge un côté noir.**
- Elle doit être agréée **I.T.T.F.** (Fédération Internationale). Lors de la vérification, si la raquette n'est pas agréée, l'arbitre va voir le juge-arbitre qui, lui seul, décidera.
- Le joueur ne peut pas changer de raquette sauf bris accidentel.
- Si le joueur brise volontairement sa raquette, il ne peut pas la changer
- Entre les manches, il la laisse sur la table.
- Le joueur peut changer la raquette de main pendant l'échange.

LE FILET

- Sa hauteur est de 15, 25 cm
- Le joueur n'a pas le droit de le toucher dans le jeu (avec sa raquette ou son corps).
- Les montants (et leurs supports) font partie intégrante du filet.

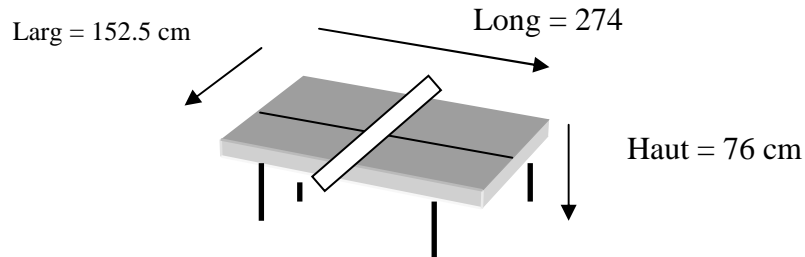
LA TENUE

- Le survêtement, le jean, la casquette sont interdits.
- Publicité tricolore interdite. Publicité pour cigarette et alcool interdite.
- Le joueur qui entre dans l'aire de jeu doit être obligatoirement en tenue réglementaire.
- La serviette se pose dans les paniers à côté de l'arbitre, et on peut s'essuyer à tous les 6 points, c'est-à-dire quand le total des points est égal à 6, 12, 18, 24 etc, et non pas à chaque changement de service.
- La bouteille d'eau est interdite dans l'aire de jeu, elle est derrière les séparations et on ne peut boire uniquement qu'entre chaque manche ou au temps mort.

LA BALLE

Elle pèse 2,7 g Elle peut être blanche ou orange (avec une tenue d'une autre couleur) et son diamètre est de 40 mm

LA TABLE

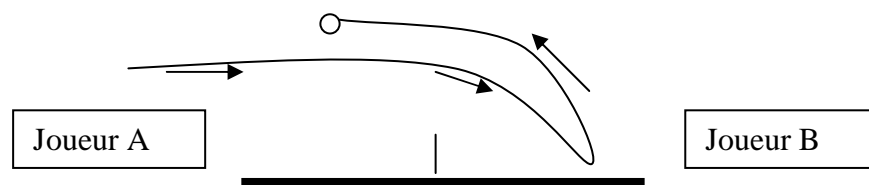


LE CHRONOMÈTRE

- Il sert à afficher le temps de « jeu effectif », c'est-à-dire le temps réel où la balle est en jeu, pour cela l'arbitre arrête le chronomètre dans les cas suivants : la balle qui sort de l'aire de jeu, les arrêts autorisés pour s'essuyer lors du changement de service et à la manche décisive (la belle) quand on tourne à 5.
- Lorsque le chronomètre affiche 10 minutes l'arbitre annonce « halte » et met en application la règle d'accélération. Un autre arbitre (un compteur de renvoi) vient dans l'aire de jeu et compte 1, 2, 3,..... 13 chaque fois que le relanceur touche la balle. Si le 13^{ème} renvoi est correct, il y a point pour celui-ci.
- Le chronomètre sert aussi à contrôler les 2 minutes d'adaptation avant la 1^{ère} manche, la minute de repos autorisée entre les manches ou pendant les temps morts, les 10 minutes maximum en cas de blessure d'un joueur (qui peuvent être accordées que par le juge-arbitre) ainsi que les 5 minutes de repos en équipes entre deux parties à la suite pour le même joueur.

LE JEU

- La balle « rétro » qui revient dans le camp du joueur A, sans que le joueur B ne puisse la toucher (car il y a de l'effet dans la balle), est autorisée. Dans l'exemple qui suit, si B ne renvoie pas la balle A marque le point.



- La balle peut contourner le filet sans passer par dessus celui-ci.
- L'arbitre annonce le score dès que le point est marqué (ne pas attendre les applaudissements). Si il y a interruption de jeu, l'arbitre annonce à nouveau le score.
- Quand il y a un problème de décision sur un point : l'arbitre peut revenir sur sa décision uniquement si les deux joueurs sont d'accord et rectifier le score.

LES SERVICES

- **La balle doit être visible pendant toute l'exécution du service pour le relanceur.**

(Il n'y a plus de camouflage possible avec le corps ou le bras libre).

Balle jamais cachée au relanceur par n'importe quelle partie du corps ou de la tenue du joueur.

Dès que la balle est lancée, le bras libre du serveur doit être retiré de la zone entre le corps du serveur et le filet

DIVERS

- Le jeu en double

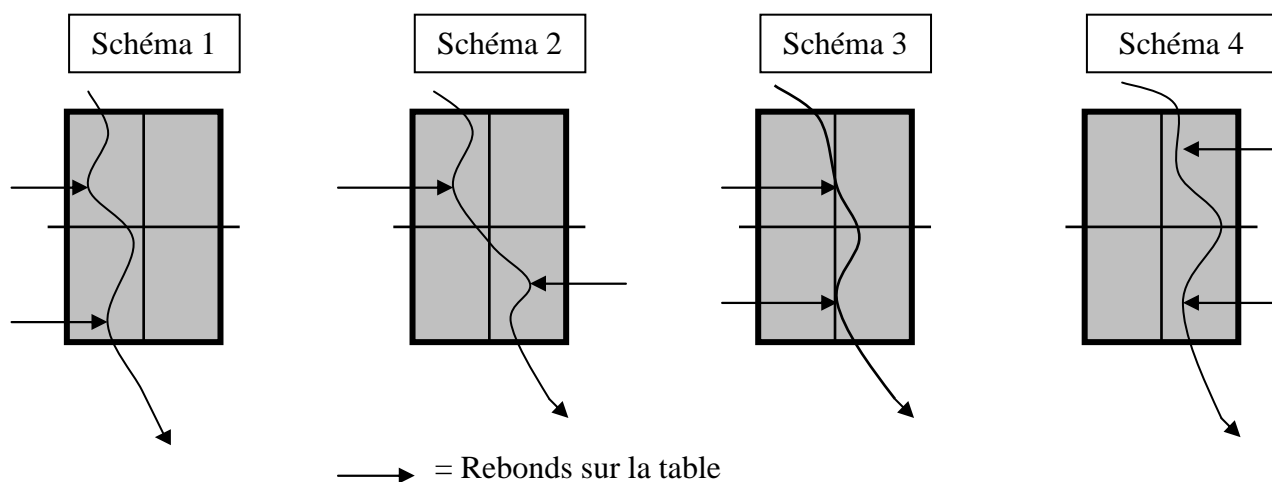
- Il n'y a pas de gêne entre les joueurs d'un même double.

- Si au service la balle touche le filet et retombe du mauvais côté, le service est faux. (Schéma 1)

- Si au service la balle touche le filet et retombe du bon côté, le service est à refaire. (Schéma 2)

- Lorsqu'au service la balle tombe sur la ligne (au milieu de la table) le service est bon. (Schéma 3)

- Lorsqu'au service la balle tombe dans le mauvais ½ camp, le service est faux. (Schéma 4)



- Conseils:

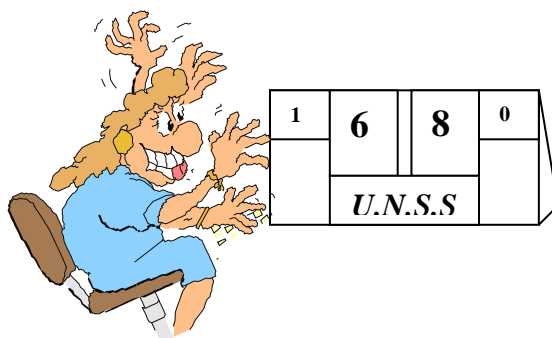
- Les entraîneurs ou “ coaches ”, ne peuvent donner de conseils qu'entre les manches, ou pendant le temps mort, si le coach conseille son joueur pendant la manche, l'arbitre lui donne :

* pour la première fois 1 carton jaune (avertissement)

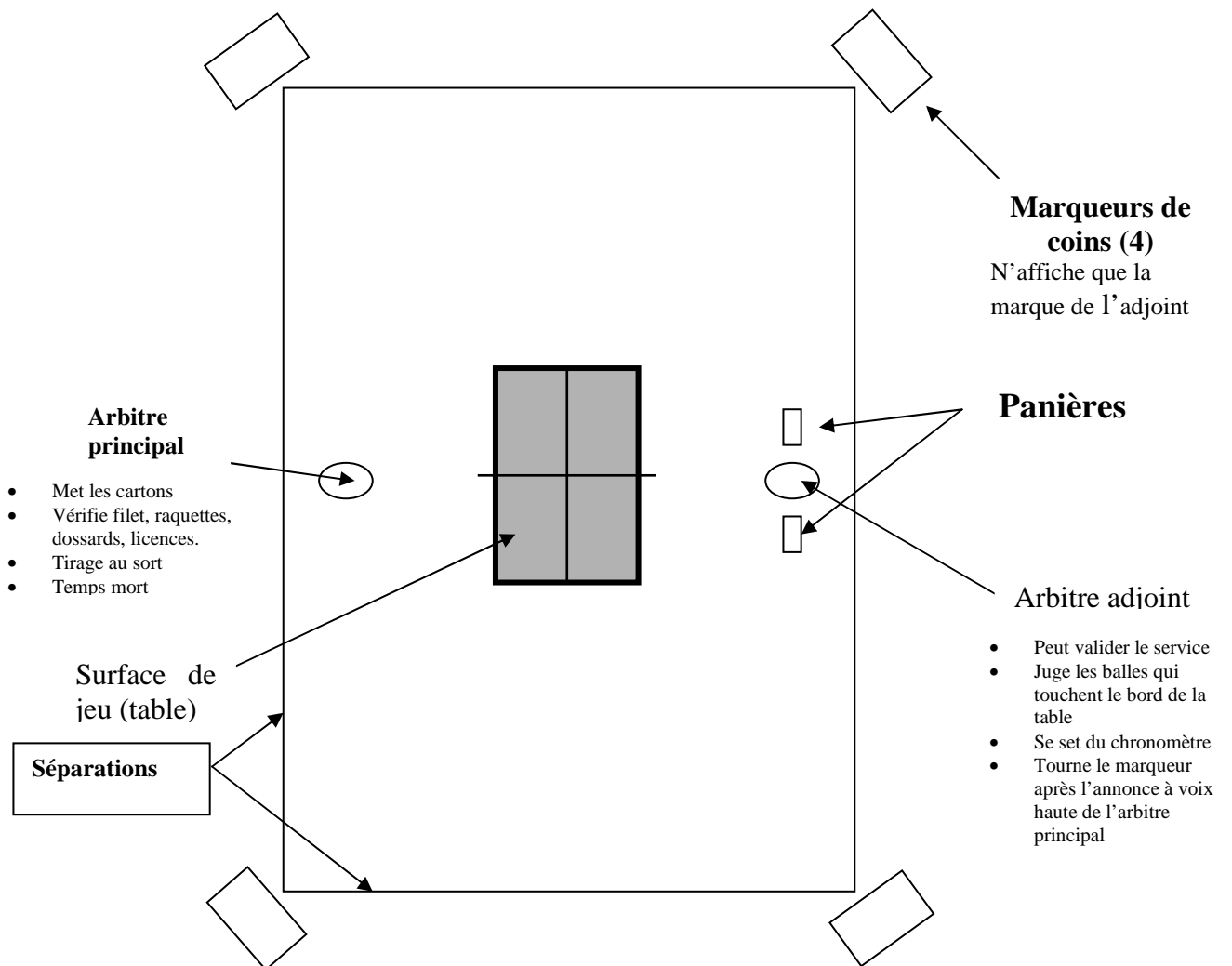
* pour la deuxième fois 1 carton rouge et exclusion du coach et non du joueur).

- Si le coach est exclu, il n'y a pas de remplacement possible.

- en compétition individuelle, une seule personne désignée à l'avance peut « coacher » le joueur.



LEXIQUE



- Le marqueur permet de compter les points en affichant le score.

0	6	8	1
<i>U.N.S.S.</i>			

Textes et graphismes réalisés par les membres de la C.M.N. de 2002 à 2008 :
Marie Dominique PENIN, Serge MOMMESSIN et Christian MARTEL

